



①⑨ BUNDESREPUBLIK  
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES  
PATENTAMT

⑫ **Gebrauchsmuster**  
⑩ **DE 296 09 573 U 1**

⑤① Int. Cl.<sup>6</sup>:  
**G 07 F 17/34**  
G 07 F 9/10

⑪	Aktenzeichen:	296 09 573.7
⑫	Anmeldetag:	29. 5. 96
④⑦	Eintragungstag:	1. 8. 96
④③	Bekanntmachung im Patentblatt:	12. 9. 96

③⑩ Innere Priorität: ③② ③③ ③①  
30.04.96 DE 296078751

⑦③ Inhaber:  
NSM AG, 55411 Bingen, DE

⑦④ Vertreter:  
Rechts- und Patentanwälte Lorenz Seidler Gossel,  
80538 München

Rechercheantrag gem. § 7 Abs. 1 GmbG ist gestellt

⑤④ Spiel- und/oder Unterhaltungsgerät

DE 296 09 573 U 1

DE 296 09 573 U 1

29.05.96

NSM Aktiengesellschaft  
D-55411 Bingen am Rhein

29. Mai 1996  
96-1074 G-sch-st

Spiel- und/oder Unterhaltungsgerät

Die Erfindung betrifft ein Spiel- und/oder Unterhaltungsgerät, vorzugsweise Geldspielgerät, mit einem kastenförmigen Gehäuse und einer an einer Gehäusesseite angelenkten, das Gehäuse verschließenden Tür, die mit mindestens einem über drei Seiten umlaufenden hohlen und mit Durchbrüchen versehenen Rahmen und einer dem Spiel oder der Unterhaltung angepaßten Frontscheibengestaltung, wie z.B. einem Spielfeld, versehenen ist.

Geldspielgeräte dieser Art bestehen üblicherweise aus einem Metallgehäuse, wobei an einer Seitenwand des Metallgehäuses die Tür angelenkt ist, so daß durch Öffnen der Tür ein Zugang zu der Steuereinrichtung, der Münzeinheit und den weiteren im Gehäuse untergebrachten Komponenten des Geräts möglich ist. Das das Spiel charakterisierende Spielfeld befindet sich auf der Frontscheibe der Tür, so daß es häufig in einer die Übersichtlichkeit beeinträchtigenden gedrängten Form angeordnet werden muß, weil es zusätzlich durch den Türrahmen eingeeengt ist.

Aufgabe der Erfindung ist es, ein Spiel- und/oder Unterhaltungsgerät der eingangs angegebenen Art zu schaffen, bei dem das Spielfeld erweiternde Gestaltungen möglich sind, ohne daß darunter der ansprechende Gesamteindruck des Geräts leidet.

Erfindungsgemäß wird diese Aufgabe dadurch gelöst, daß in entsprechend angepaßten Durchbrüchen des Rahmens das Spielfeld erweiternde Fenster und/oder Risikoleitern und/oder Jackpotfelder und/oder Ausspielfelder und/oder Anzeigen, z.B. Gewinnanzeigen oder Zusatzanzeigen, angeordnet sind.

Der die Tür bildende und die Frontscheibe haltende Rahmen be-

296095 73

29.05.96

- 2 -

steht üblicherweise aus einem Kunststoffteil oder er ist aus Profilen, die z. B. durch Strangpressen hergestellt worden sein können, zusammengesetzt. Es ist bereits bekannt, den die Tür bildenden Rahmen mit Durchbrüchen zu versehen, in denen Lampen oder beleuchtete Fenster eingesetzt sind, um die Aufmerksamkeit auf das Gerät zu lenken.

Die Erfindung besteht nun darin, den aus Stabilitätsgründen entsprechend geformten Rahmen der Tür in der Weise zu nutzen, daß er das Spielfeld nicht beengt, sondern dieses gerade in ansprechender Weise ausweitet. Um dies zu erreichen, ist der Rahmen der Tür mit geeigneten Durchbrüchen versehen, in denen Fenster, Felder und/oder Anzeigen angeordnet sind, die integrierende Teile des Spielfelds selbst sind oder die für besondere Spielvarianten zur Anwendung kommen, durch die das Spiel- oder Unterhaltungsgerät den Unterhaltungswert erweiternde Ausgestaltungen erfährt.

Aufgrund der säulenartigen Anordnung der seitlichen Rahmenholme und der balkenartigen Ausgestaltung der oberen und unteren Rahmenholme lassen sich mit besonderem Vorteil in dem Rahmen Risiko- leitern oder Zusatzrisikoleitern anordnen.

In besonders günstiger Weise lassen sich in den hohlen Rahmenholmen auch Jackpotfelder anordnen, wobei der Jackpot durch die Anzahl der erleuchteten Felder abgelesen werden kann. Die Jackpotfelder können links und/oder rechts aufsteigend angeordnet sein, wobei die Felder von beidseits aufsteigenden Jackpots sich in der Mitte des oberen Querbalkens treffen können.

Die Rahmenholme können mit blinkend erleuchteten Fenstern und/oder Spielfeldern versehen sein.

298095 73

Schließlich können die Rahmenholme besonderen Spielvarianten zugeordnete Fenster und/oder Felder enthalten. Auf den Rahmen können auch Schalter und/oder Taster angeordnet sein, die üblichen oder besonderen Funktionen zugeordnet sind.

Ein besonderes Anliegen von Spiel- und/oder Unterhaltungsgeräten besteht darin, den Unterhaltungswert zu erhöhen. Nach einer Weiterbildung der Erfindung, für die selbständiger Schutz beansprucht wird, ist daher vorgesehen, daß Gehäuseteile, z. B. die Rahmenprofile, mit Sensoren versehen sind, die den körperlichen Zustand des Spielers erfassen und in das Spielgeschehen integrieren. Derartige Zustände können beispielsweise der Puls, die Körpertemperatur, die Feuchtigkeit der Hände oder der Blutdruck sein. Die Integration dieser körperlichen Zustände des Spielers in das Spielgeschehen kann beispielsweise durch entsprechend getaktete Licht- und/oder Anzeigefolgen erfolgen. Die Sensoren können beispielsweise in Handgriffen angeordnet sein.

Ein Ausführungsbeispiel der Erfindung wird nachstehend anhand der Zeichnung näher erläutert. In dieser zeigen die

Fig. 1 bis 3                      Frontansichten von Geldspielgeräten mit unterschiedlich gestalteten Türrahmen, die die Spielfelder einfassen.

Bei dem Ausführungsbeispiel nach Fig. 1 ist das durch die Frontscheibe 1 gebildete Spielfeld von einem rechteckigen Rahmen 1 eingefasst, dessen Rahmenholme aus hohlen Profilen bestehen. Die seitlichen Rahmenholme 3, 4 sind symmetrisch zur Längsmittellinie mit drei länglichen Fenstern 5 mit abgerundeten oberen und unteren Seiten versehen. Diese Fenster bilden das Spielfeld erweiternde Einrichtungen, beispielsweise Jackpot- oder Ausspielfelder oder Anzeigen.

29.05.98

- 4 -

Bei dem Ausführungsbeispiel nach Fig. 2 sind in den seitlichen Rahmenholmen symmetrisch zur Längsmittlebene jeweils vier rechteckige Fenster 6 angeordnet, die in entsprechender Weise eine das Spielfeld ausweitende Funktion besitzen. In den Fenstern können auch Tasten oder Schalter gehalten sein.

Bei dem Ausführungsbeispiel nach Fig. 3 sind in dem Rahmen U-förmig aufeinander folgend Fenster 7 angeordnet, die beidseits aufsteigend angeordnet sind und auf ein oberes mittleres Feld 8 zulaufen. Diese Fensteranordnung eignet sich besonders für Jackpotleitern, wobei mit der Erhöhung des Jackpotinhalts aufsteigend die Felder erleuchtet werden.

Ein besonderer Vorteil der erfindungsgemäßen Rahmengestaltung besteht darin, daß die in den Rahmen angeordneten Fenster während Spielpausen in ansprechender Weise blinkend oder in Form von Lauflichtern erleuchtet werden können, so daß sie eine erhöhte Aufmerksamkeit erregen.

298095 73

29.05.96

NSM Aktiengesellschaft  
D-55411 Bingen am Rhein

29. Mai 1996  
96-1074 G-sch-st

### Schutzansprüche

1. Spiel- und/oder Unterhaltungsgerät, vorzugsweise Geldspielgerät, mit einem kastenförmigen Gehäuse und einer an einer Gehäusesseite angelenkten, das Gehäuse verschließenden Tür, die mit mindestens einem über drei Seiten umlaufenden hohlen und mit Durchbrüchen versehenen Rahmen und mit einer dem Spiel oder der Unterhaltung angepaßten Frontscheibengestaltung, wie z.B. einem Spielfeld, versehen ist,

dadurch gekennzeichnet,

daß in entsprechend angepaßten Durchbrüchen des Rahmens das Spielfeld erweiternde Fenster und/oder Risikoleitern und/oder Jackpotfelder und/oder Ausspielfelder und/oder Anzeigen, z.B. Gewinnanzeigen oder Zusatzanzeigen, angeordnet sind.

2. Spiel- und/oder Unterhaltungsgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß in den hohlen Rahmenholmen des Rahmens links und/oder rechts aufsteigend Jackpotfelder angeordnet sind.
3. Spiel- und/oder Unterhaltungsgerät nach Anspruch 2, dadurch gekennzeichnet, daß sich die links und rechts aufsteigend angeordneten Jackpotfelder in der Mitte des oberen Querbalkens des Rahmens treffen.
4. Spiel- und/oder Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, daß die Rahmenprofile mit blinkend und/oder in Form von Lauflichtern erleuchteten Fenstern und/oder Spielfeldern versehen sind.

296095 73

29.05.98

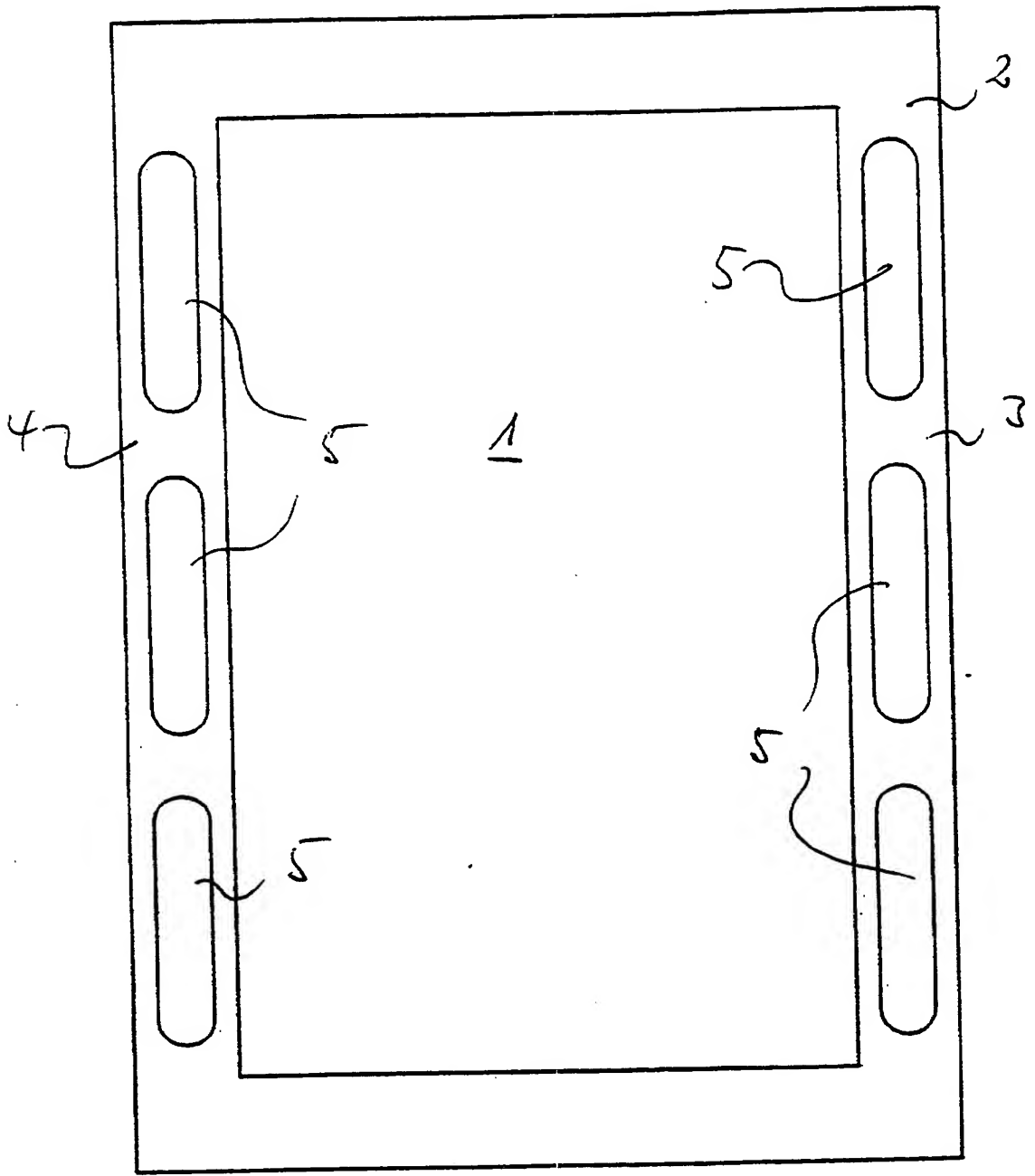
- 2 -

5. Spiel- und/oder Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, daß die Rahmenprofile besonderen Spielvarianten zugeordnete Fenster und/oder Felder aufweisen.
6. Spiel- und/oder Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 5, dadurch gekennzeichnet, daß die Rahmenprofile mit Schaltern und/oder Tastern versehen sind, die üblichen oder besonderen Funktionen zugeordnet sind.
7. Spiel- und/oder Unterhaltungsgerät, insbesondere nach einem der vorhergehenden Ansprüche, dadurch gekennzeichnet, daß Gehäuseteile, z. B. die Rahmenprofile, mit Sensoren versehen sind, die den körperlichen Zustand des Spielers erfassen und in das Spielgeschehen integrieren, wie z. B. Puls oder Körpertemperatur, Feuchtigkeit oder Blutdruck, wobei die Integration beispielsweise durch entsprechend getaktete Licht- und/oder Anzeigefolgen erfolgt.

298095 73

29.05.96

Fig. 1

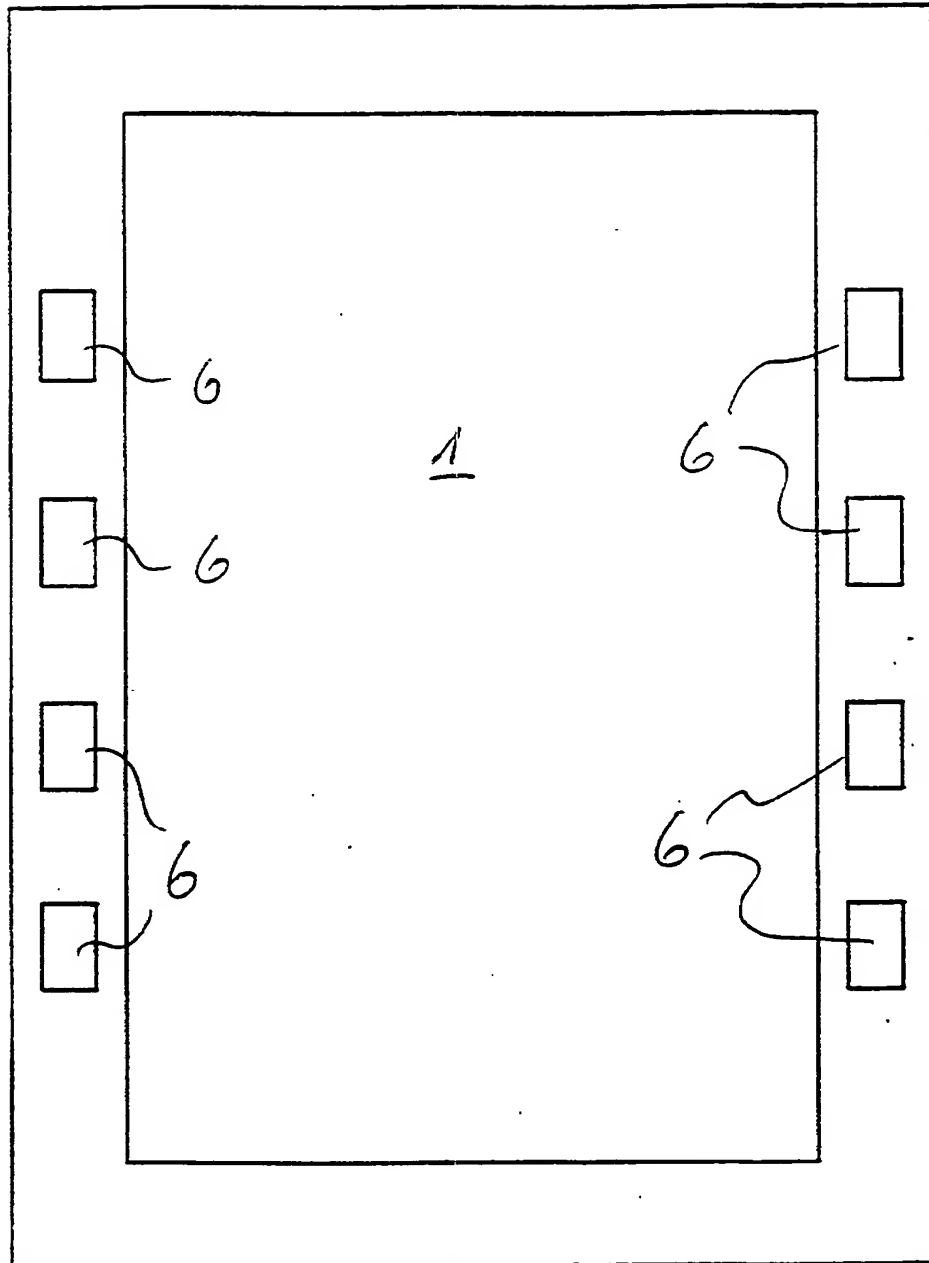


298095 73



29.05.98

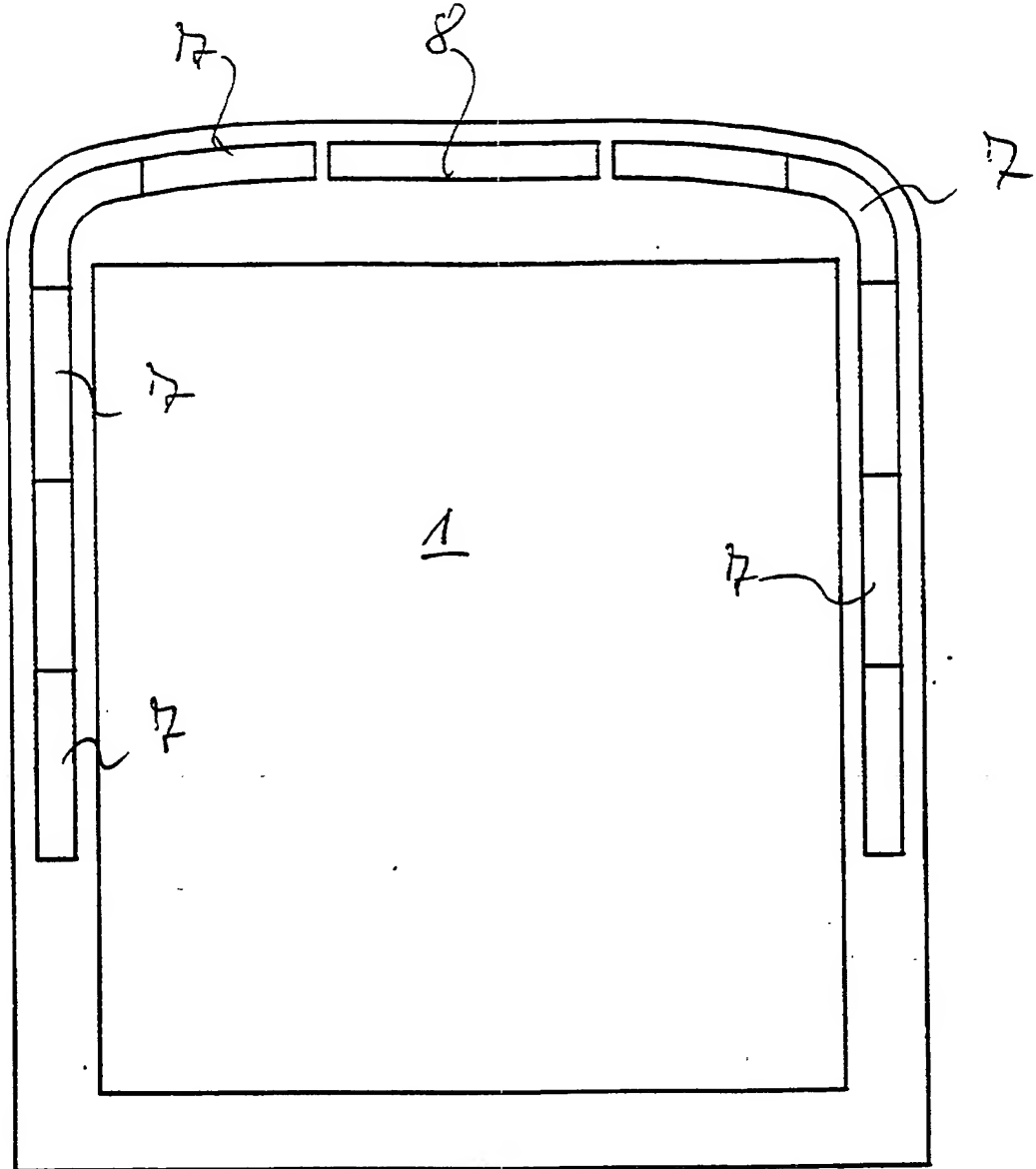
Fig. 2



296095 73

29-08-96

Fig. 3



298095 73